

1202345
A.
CL.

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

DÉVELOPPEMENT ET EXPLORATION DE LA NOTION D'AURA À TRAVERS UNE PRATIQUE DU
PORTRAIT EN DESSIN UTILISANT L'ACCUMULATION D'IMAGES VIDÉO COMME SOURCE
DOCUMENTAIRE

MÉMOIRE-CRÉATION

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR

DANIEL LAHAISE

JANVIER 2013

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Nous désirons remercier chaleureusement notre directeur de recherche, Michel Boulanger, pour son soutien constant et ses encouragements. Nous remercions également notre professeur Mario Côté pour son écoute et ses conseils ainsi que Barbara Wall, assistante à la gestion du programme de maîtrise en arts visuels et médiatiques de l'UQAM.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	v
RÉSUMÉ	vi
INTRODUCTION	1
PREMIÈRE PARTIE	
LA NATURE DU PORTRAIT : FORME ET CONSTRUCTION	2
CHAPITRE I	
UNE DÉFINITION DU PORTRAIT	3
1.1 Définition du terme	3
1.2 Souvenir et mémoire	6
CHAPITRE II	
LE DESSIN ET SON PROCESSUS.....	8
2.1 La pointe d'argent	8
2.2 Le processus	9
2.3 L'émergence de la forme	11
2.3.1 Le travail de Sol Lewitt	11
CHAPITRE III	
LA VIDÉO COMME SOURCE DOCUMENTAIRE	14
3.1 Traduction	14
3.2 Autoreprésentation	15
3.3 Performance	16
3.3.1 Le travail de William Kentridge	17
3.3.2 L'indice du médium dans le travail	18
CHAPITRE IV	
LE TEMPS ET SON INTERACTION AVEC LE TRAVAIL.....	20
4.1 Le temps dans le titre	20
4.2 Le temps d'aveuglement	21
4.2.1 Projet photographique de 2008	22
4.3 Le temps dans le processus	23
4.4 Le temps dans les médiums.....	24

DEUXIÈME PARTIE	
AURA ET UNICITÉ	26
CHAPITRE I	
UNE DÉFINITION DE L'AURA	27
1.1 Définition du terme	27
1.2 L'aura reproductible	30
1.3 La captation de l'aura	32
1.3.1 Le travail de William Anastasi	32
CHAPITRE II	
L'INCARNATION	34
2.1 La narration comme amplificateur de l'aura	34
2.2 L'aura par proclamation	35
CHAPITRE III	
STRUCTURE SPÉCIFIQUE DE L'AURA DU DESSIN	36
3.1 La tension dans l'acte du dessin	36
3.2 Monstration	37
CONCLUSION	38
BIBLIOGRAPHIE	40

LISTE DES FIGURES

1.2.1	Photographie numérique de la surface pendant le traçage de la projection, 2011	41
1.2.2	<i>336 jours</i> . Pointe d'argent, masonite, acrylique, 30cm x 30cm, 2011.....	42
1.2.3	<i>357 jours</i> . Pointe d'argent, masonite, acrylique, 30cm x 30cm, 2011.....	43
1.2.4	<i>432 jours</i> . Pointe d'argent, masonite, acrylique, 30cm x 30cm, 2011.....	44
1.2.5	Sans titre, crayon-feutre sur acétate, 22cm x 28cm, 2011	45
1.2.6	<i>Wall Drawing #1244</i> , Scribbles 3, crayon graphite sur mur, 8' x 8', aout 2007. Image tirée de l'ouvrage Sol Lewitt, <i>Scribble Wall Drawings</i> . Catalogue d'exposition, 2007	46
1.3.1	Dessin pour le film <i>Stéréoscope (sans titre)</i> . 1998-99, fusain, pastel, crayon de couleur sur papier, 120cm x 160cm. The Museum of Modern Art, New York. Image tirée de l'ouvrage William Kentridge, <i>Cinq Thèmes</i> , p. 103.....	47
1.3.2	<i>Hyperpalimpseste 1</i> . Pointe d'argent, masonite, acrylique, 122cm x 122cm, 2011.....	48
1.4.1	<i>Régis 1</i> , Photographie argentique couleur, 33cm x 35cm, 2008	49
2.1.1	<i>Subway drawing</i> , 18 avril 1970, 28,5cm x 29cm. Image tirée du livre <i>Drawing as process</i> , Museum Folkwang, 2008	50
2.2.1	<i>Hyperpalimpseste 2</i> , pointe d'argent sur bois, acrylique, 183cm x 122cm, 2011	51
2.3.1	<i>Grille # 43</i> , tirée de soixante grilles pour la construction de l'animation <i>À la cinquantième seconde</i> , crayon-feutre sur acétate, 22cm x 28cm, 2011	52

RÉSUMÉ

Notre recherche explore la notion d'aura à travers la pratique du portrait. Nous mettons en relation ce rapport avec le temps compris dans le processus de création. Nous traitons également de l'influence de la mémoire et du souvenir sur le travail. Le temps et son interaction avec les différentes étapes du processus sont définis. Ultimement, ce n'est pas la ressemblance du sujet observé qui sera importante ici. Nous cherchons plutôt à dresser le portrait de la dynamique particulière qui existe entre l'artiste et son travail pendant la construction d'un portrait. Nous utilisons le terme performance pour désigner l'ensemble des actions exécutées pendant la construction des dessins. L'aura de la performance est retranscrite par des dessins fuyants et indéfinis. Nous pensons qu'il est possible de donner une forme matérielle au temps par l'utilisation du dessin. En utilisant des tracés accumulés avec la pointe d'argent, nous obtenons des formes vaporeuses et suggestives. Elles constituent une série de dessins qui ne sont plus en lien avec la représentation d'un sujet matériel. L'unicité des performances de la construction du portrait est transférée sur la surface du tableau par le dessin. Nous nous interrogeons sur la présence de l'aura dans la structure de notre travail ainsi que sur la manière dont elle est incarnée dans nos matériaux et médiums. Nous obtenons des dessins qui font naître des formes non figuratives qui créent un contact toujours renouvelé avec le spectateur. Nous créons des formes qui se dérobent sous les yeux, ce qui produit une tension qui prend sa source dans la performance du dessin pendant la création du portrait. Nous travaillons sans anticiper la forme que prendra le résultat final. En utilisant le dessin et la vidéo dans un processus mécanique et spontané de traçage, nous créons des formes non figuratives qui ouvrent un dialogue entre le portrait, le temps et l'aura de l'œuvre d'art.

Mots clés : Dessin, portrait, aura, temps, vidéo.

INTRODUCTION

La présente recherche est avant tout dirigée vers le portrait. Il est important de saisir le sens du terme et la direction explicite qu'il emprunte dans nos recherches. Nos travaux sont dirigés vers le développement et l'exploration de la notion d'aura à travers une pratique du portrait en dessin utilisant l'accumulation d'images vidéo comme source documentaire. Le dessin est notre médium de prédilection, sa matérialité permet de personnaliser davantage le travail et de l'approcher de notre propre corps. Ce dernier est prédominant dans la genèse de notre travail, car il est impliqué directement lors de la captation vidéo, il est le point de départ du travail et l'ancrage de notre réalité physique. Les enjeux fondamentaux de cette recherche sont basés sur l'aura de l'œuvre d'art et l'émergence de la forme. La recherche entreprise repose sur la création d'une œuvre opposant l'unicité de cette dernière à la multiplicité inhérente aux technologies utilisées pour sa construction. Nous nous intéressons à la particularité qu'a la mémoire de ne retenir, inconsciemment, que certains éléments du passé. Le but de cette recherche n'est pas d'obtenir une représentation fidèle du modèle et de son environnement. Nous assistons à une déformation et à un brouillage des images de références à travers une pratique du dessin processuel. En utilisant des images tirées de la vidéo, nous incluons dans notre travail une dimension temporelle qui est très importante dans la réflexion globale de la problématique. Nous employons ces images, fragments restants de la rencontre, par l'entremise de projections sur une surface où elles sont transférées. En créant de nouvelles formes à partir d'une pratique en dessin processuel nous soulevons plusieurs questionnements sur le portrait, sa dimension temporelle et son aura.

CHAPITRE I

LA NATURE DU PORTRAIT

Il s'agit de définir ce qu'est un portrait et de voir comment il se construit.

PREMIÈRE PARTIE

LA NATURE DU PORTRAIT : FORME ET CONSTRUCTION

1.1 Définition de l'œuvre

Le portrait est une œuvre d'art qui a pour but de représenter une personne ou un groupe de personnes. Il peut être réalisé sous différentes formes : peinture, sculpture, photographie, etc.

Le portrait est une œuvre d'art qui a pour but de représenter une personne ou un groupe de personnes. Il peut être réalisé sous différentes formes : peinture, sculpture, photographie, etc.

Le portrait est une œuvre d'art qui a pour but de représenter une personne ou un groupe de personnes. Il peut être réalisé sous différentes formes : peinture, sculpture, photographie, etc.

CHAPITRE I

UNE DÉFINITION DU PORTRAIT

Il arrive souvent que lorsque nous pensons expérimenter sur autrui, nous soyons en réalité en train d'expérimenter sur nous-mêmes.¹

La fable de la naissance du portrait remonte à Pline l'Ancien. Un soir, un jeune soldat revient voir sa bien-aimée une dernière fois avant de rejoindre son régiment. La jeune fille attristée par son départ prochain décide de tracer sa silhouette sur le mur à l'aide d'une lampe et d'un morceau de charbon. Il s'agit bien là d'un mythe, mais qui à sa façon démontre bien le but premier du portrait : une aide au souvenir, un objet qui conserve.

1.1 Définition du terme

Le terme « portrait » se distingue avant tout par une mise en présence, une confrontation de trois individus, le portraitiste, son modèle et un destinataire souvent inconnu dont, cependant, aucun des deux partenaires de fait jamais abstraction. Le portrait signe la trace de la relation nouée entre ces partenaires.²

Il est intéressant de s'attarder à cette dynamique à trois impliquée dans la tradition classique du portrait pour ainsi mieux s'en distancier et expliquer comment la relation au modèle est impliquée dans notre processus de création. On constatera à travers ce mémoire un réaménagement des termes impliqués dans cette dynamique. On verra aussi que c'est le portrait de cette dynamique que dressent mes œuvres au détriment de mon modèle. En observant cette trilogie particulière impliquée dans la création et la réception du portrait, prenons le temps d'en expliquer chacune des parties. Le

¹ Oscar Wilde. *Le portrait de Dorian Gray*. 1992, p. 136.

² Pierre Sorlin, *Persona du portrait en peinture*. 200, p. 9.

portraitiste est celui qui réalise le portrait, celui qui possède la technique de son art : peinture, sculpture, photographie, etc. Il est celui qui décide de la composition, il est le metteur en scène du portrait. Ensuite vient le modèle, il est celui qui fournit la matière première au portraitiste, son corps, son visage, sa personnalité, voire son rang social. Ces éléments sont la source même qui nourrit la direction que prend le portrait. Le modèle n'est pas un objet dénué de toute attente face à son portrait, il est dans une expectative de voir son reflet lui revenir. Il est conscient que son image lui sera retournée, il pose sans le savoir, avec plus ou moins de naturel malgré les directions du portraitiste. Puis vient le spectateur à qui l'on présente le portrait. Ce dernier est dans l'attente d'une ressemblance, il est à la recherche de la faille dans la technique du peintre à rendre dans la plus grande fidélité le modèle, à la recherche d'une intention de rendre un élément invisible de la personnalité de ce dernier. Il est confronté à une vision spécifique du modèle. À l'image d'un filtre immense, le portraitiste ne laisse passer que quelques éléments déformés de la réalité du modèle à un moment précis. Le portrait est donc un amalgame de ses trois éléments indissociables.

Mon objet, quand je peins des tableaux, c'est de mettre à l'épreuve les sens et de les émouvoir en proposant une intensification de la réalité. La possibilité de réaliser celle-ci repose sur l'intensité de la compréhension et du sentiment du peintre pour la personne et l'objet de son choix.³

Cette citation de Lucian Freud, peintre né en Allemagne en 1922, nous permet d'entamer une explication nécessaire de la notion de portrait telle que nous désirons en faire usage. Nous utilisons le terme portrait de façon plus spécifique dans ce mémoire pour nommer les différents dessins créés à l'aide de notre processus de traçage. Ce terme n'a pas été choisi au hasard, car il découle directement de la définition classique qui lui est rattachée. Cependant, nous désirons lui apposer une définition particulière. Le portrait ici n'est plus le désir de rendre visible ou de transformer une image déjà existante de la réalité, soit d'un objet ou d'un modèle, mais de créer l'image possible d'une dynamique. Le terme portrait, largement utilisé dans ce mémoire, doit être compris comme un effort visant à lui donner une nouvelle définition. Ce mot ne fait plus

³ Lucian Freud. *Quelques réflexions sur la peinture*. 2010, p. 5.

référence au modèle et à l'importance qu'il prend dans la forme finale de l'œuvre d'un point de vue académique et traditionnel. Il n'est plus un objet qui a pour but de représenter la nature physique ou psychologique d'une personne dans la forme classique qui nous est offerte. Il peut maintenant être la représentation d'un moment ou d'une rencontre. Nous engageons le terme portrait dans une direction alternative à son sens premier. Le portraitiste n'est plus un mot que nous désirons utiliser, car il est rattaché à la définition dont nous désirons nous éloigner. Nous mettons en place une certaine mise en scène pour diriger le modèle, mais ce dernier se voit attribuer une grande marge de manœuvre durant la captation vidéo. Le modèle est aussi conscient que le portrait réalisé ne sera pas ressemblant, qu'il s'agit seulement d'une étape nécessaire à notre processus. Ce dernier ne sera donc pas dans une attente particulière face au résultat du portrait, ce qui fait que cette trilogie particulière constituante du portrait classique s'en trouve brisée. Le modèle n'a plus la place centrale, il est un prétexte à une introspection du mécanisme même de construction du portrait. Ce dernier devient la représentation d'une rencontre, un terme appliqué pour exprimer la dynamique qui habite l'artiste durant la construction du portrait. Le portrait recherché est celui du processus de création du dessin, du moment compris entre le début et la fin de sa construction. Le portrait devient alors celui d'un temps précis venant ainsi remplacer le modèle. Le portrait d'un modèle vivant a beaucoup plus de chance d'être stable et lisible sur une surface donnée que la représentation du temps puisque celui-là n'est pas un objet palpable ni facilement identifié en tant que forme. Le défi est de rendre graphiquement visible une dynamique relationnelle, celle de l'artiste consultant et créant un portrait simultanément. Le portrait désiré n'est pas celui d'un temps aléatoire. Il s'agit de donner une forme concrète au temps nécessaire à la construction d'un portrait, une introspection de cette relation particulière génératrice de dessins. De ce fait, le spectateur, malgré la recherche intuitive d'une forme humaine dans les dessins, se voit refuser toute reconnaissance évidente du modèle. Ce troisième élément constituant du portrait classique est également soustrait de la réception par le spectateur. Nous désirons amener ce dernier à vivre une expérience différente, nous voulons modifier ses réflexes de reconnaissance automatiques vers l'appréciation alternative d'une forme nouvelle au portrait.

1.2 Souvenir et mémoire

Le souvenir et la mémoire sont deux choses distinctes. Le souvenir étant la survivance, dans la mémoire, d'une sensation, d'une impression, d'une idée, d'un événement passé⁴ tandis que la mémoire est la capacité d'emmagasiner des informations. Le portrait est fortement influencé par le souvenir, car ce dernier est directement sollicité lors de la sélection des images à tracer lors du processus de création des dessins.

Il y a des lieux qui inspirent un sentiment particulier, des images. Le souvenir peut être un lieu en particulier où un proche a déjà pris place. Nous pouvons presque, en marchant à travers ce même espace, sentir sa présence. Par sa nature évocatrice, ce lieu agit sur nous à la manière d'un portrait. Il devient l'image évocatrice d'une présence, malgré l'absence de représentation explicite de la personne concernée. Il y a des lieux qui ne sont affiliés à aucun souvenir spécifique, ils font resurgir des amalgames de sentiments indéfinis. Par exemple, un certain quartier inconnu de la ville, grâce à ses caractéristiques particulières (sons, ambiance, luminosité, architecture), réussit à faire surgir des images de souvenirs par association. Il agit sur nous à la manière d'un portrait ou d'un tableau instable et fuyant, fantasmagorique. Il n'en reste pas moins agissant.

Même s'ils en sont le point de départ, nous ne croyons pas que nos dessins s'appliquent à faire le portrait des gens qui nous entourent. Les dessins que nous créons à l'intérieur du cadre de cette recherche déplacent la notion de portrait en dehors des limites de la ressemblance conventionnelle vers autre chose. Cette série de dessins se propose comme la transcription graphique d'une dynamique subjective de la création en elle-même, ce moment de tension vécu par le dessinateur durant la création d'un portrait, entre la consultation de sa source vidéo et l'inscription des tracés sur le support du dessin.

Le souvenir joue un rôle important dans notre travail. Notre processus de création met en question la capacité du dessinateur à traduire fidèlement le portrait d'une

⁴ Le Petit Larousse Illustré, 2009, p. 957.

dynamique. Nous croyons que notre mémoire opère une sélection inconsciente pour créer ses souvenirs. Ces derniers sont incontournables dans le processus du dessin. Ils sont porteurs de pulsions. Au cours de la consultation vidéo, ce sont eux qui nous poussent à choisir les images. Même embrouillées, les formes créées par la suite viennent alimenter le souvenir même de la vidéo, car elles demeurent affiliées à des actions concrètes enregistrées par la caméra. Le souvenir reste muet et se transmet de manière invisible, comme un objet à l'intérieur de soi. Il est un sentiment fuyant et trouble, une fumée qui se dissout et se reforme à chaque instant et que l'image a peine à contenir.

2.1 Les formes vagues

CHAPITRE II

LE DESSIN ET SON PROCESSUS

Le parcours de l'œil sur la surface devient une trace qui détruit puis refait l'image. Longuement travaillés, les tracés font émerger une forme nouvelle. L'utilisation du dessin permet de cerner directement la pensée, car il est un médium en lien direct avec le corps, la main et le geste. Sa simplicité et son instantanéité le rendent facilement compatible à un travail assisté par les nouvelles technologies. Nous sommes toutefois très peu portés à utiliser les nouvelles technologies dans le produit final de nos travaux, car nous jugeons qu'elles appartiennent souvent au domaine de l'artifice, et ce, au détriment du contenu. Le choix d'utiliser le dessin est une résistance à l'avènement de plusieurs moyens technologiques qui font de plus en plus référence au domaine du divertissement. Il est important de se poser quelques questions. Quelle est la place qu'occupe le dessin dans l'art contemporain et de quelle façon un médium désuet comme la pointe d'argent peut-il être mis en relation avec les médiums numériques contemporains de l'image?

2.1 La pointe d'argent

Ce matériau particulier est simplement une tige d'argent contenue dans un porte-mine. Il fut utilisé pendant une courte période de la Renaissance, mais a été vite écarté en raison de son manque de flexibilité et de sa fragilité. On reconnaît son utilisation dans les travaux d'Albert Dürer, de Léonard de Vinci et de Jan Van Eyck. Il était utilisé, à l'époque, surtout pour faire les dessins préparatoires des œuvres peintes. Il ne s'efface pas, il ne pardonne pas si l'on peut dire. Il laisse un trait gris presque invisible, une ligne très fine, toujours semblable. C'est un matériau qui s'aiguise de lui-même sur la surface, il permet donc de ne pas quitter le trait des yeux. Le trait qu'il produit se transforme

avec le temps, il s'oxyde. Il est primordial de le sceller à l'aide d'un vernis pour en éviter l'altération. À l'époque de son utilisation, l'apprêt nécessaire au support était composé de colle de peau de lapin et de poudre d'os. Il est aujourd'hui beaucoup plus simple de travailler sur une base d'acrylique poncée. La pointe d'argent permet de tracer le parcours de l'œil, celui qui est nécessaire pour englober l'image, pour en faire la lecture, le trait devient le chemin emprunté pour reconstruire l'image. Le choix de ce médium est guidé par sa symbolique relative au temps.

2.2 Le processus

Pour commencer à parler de notre travail, il importe d'en décrire le fonctionnement et les étapes successives. Notre travail est compris dans un cadre défini et certaines règles sont mises en place pour diriger les recherches de façon plus stratégique. La collecte d'images par captation vidéo constitue la première étape. Il est important de créer un bassin de documentation visuelle, une banque de données. Les vidéos numériques sont captées à l'aide de modèles dans des moments passés avec eux. Elles représentent des instants très courts de moments captés représentant diverses actions de la vie quotidienne. Ces vidéos ont un caractère intime et sont plus ou moins mises en scène. Les modèles présents dans les vidéos ont une grande latitude pour exécuter les actions. Ces séquences sont souvent très courtes, de deux à cinq minutes. La nature des actions n'est pas abordée pour le moment. Ces mises en scène constituent un prétexte. Le modèle vivant capté par la vidéo n'est pas le véritable sujet du dessin. C'est davantage du procédé de traçage lui-même que parlent ces dessins. Nous parlerons de la captation vidéo dans le chapitre suivant. Lorsqu'une vidéo est terminée, elle est projetée sur une surface puis consultée image par image. La vidéo numérique de 640 x 480 pixels lue par le logiciel *QuickTime 7 Pro Player* fournit trente plans fixes par seconde. Nous utilisons une télécommande pour faire défiler les plans. C'est à cette étape que le traçage à la pointe d'argent peut commencer. Les plans sont consultés de façon séquentielle, mais ne sont pas tracés systématiquement les uns après les autres. Lorsque la vidéo est terminée, le dessin l'est aussi. Cette image a été prise lors de la projection de la vidéo

sur la surface pendant le traçage. (Fig. 1.2.1). Chaque nouvelle image, choisie de façon spontanée, par pulsion, nous permet de débiter un nouveau tracé. Nous utilisons toujours un seul trait pour faire le tracé, le crayon ne quitte jamais la surface. La pointe d'argent, le prolongement des yeux et de la main, parcourt l'image choisie. L'image est dessinée plus ou moins rapidement, certains plans nécessitent plus de temps, soit par intérêt ou en raison de la présence d'un niveau de détails plus élevé. La question de la sélection ponctuelle des plans fixes reste encore à développer. Nous la voyons comme un désir de récupération, les plans sont choisis pour leur charge révélatrice de notre souvenir du moment capté.

C'est toujours vieilli que l'œil aborde son activité, obsédé par son propre passé et par les insinuations anciennes et récentes de l'oreille, du nez, de la langue, des doigts, du cœur et du cerveau. Il ne fonctionne pas comme un instrument solitaire et doté de sa propre énergie, mais comme un membre soumis d'un organisme complexe et capricieux. Besoins et préjugés ne gouvernent pas seulement sa manière de voir, mais aussi le contenu de ce qu'il voit.⁵

Cette sélection intuitive fait sûrement appel à une reconnaissance impulsive des détails qui font de ces plans un ensemble cohérent de la mémoire. Nous croyons qu'il s'agit au premier abord d'un réflexe de reconnaissance des éléments composant la vidéo. La sélection ponctuelle se veut un espace où ces choix inconscients et spontanés sont la ligne directrice du dessin. Ces choix sont influencés par l'expérience de la vidéo, le souvenir du moment et l'espace-temps dans lequel il est consulté. Les détails marquants de la captation vidéo vont retenir notre attention lors des traçages. Nous parlons ainsi de la première fois que le tracé est exécuté, car il y a la première fois et les autres fois. La première fois que les tracés sont réalisés, nous assistons à la découverte de la forme émergente. Les autres tracés s'inscrivent dans une expectative. Les choix de plans sont influencés par cette nouvelle forme. Il y a peut-être un désir de recréer cette forme, la vidéo n'est plus prise pour elle-même, mais pour une forme émergente existante, une forme constante malgré ses évolutions obligées (Fig. 1.2.2, 1.2.3, 1.2.4). Dans nos tracés nous faisons abstraction des capacités d'observation généralement requises dans la

⁵ Nelson Goodman. *Langages de l'art*. 1990, p. 36.

pratique du portrait : à la technique, à la perspective, aux proportions. Il s'agit d'une lecture brute et instinctive de la forme humaine, soit du trajet de l'œil : de la tête en premier, des yeux en particulier. Le processus par lequel nous obtenons les dessins fait partie intégrante de ce travail, il est pratiquement aussi important que les résultats.

2.3 L'émergence de la forme

Dans le processus d'accumulation des tracés, il y a un moment décisif où les lignes laissent la place à une forme concrète. Ce moment particulier se situe vers les vingt ou trente premiers dessins, un moment où la figuration évidente des éléments de la vidéo laisse place aux formes vaporeuses et fuyantes. Il doit y avoir une certaine quantité de dessins superposés pour construire le travail. Il est évident que plus la surface est grande, plus le temps d'émergence sera important. Il peut arriver que la surface soit d'une dimension plus importante et qu'elle nécessite un plus grand nombre de tracés, le processus de projection et de traçage est alors répété. Il y a toujours la première fois qu'une forme nous apparaît, une forme étrangère, qui naît d'une source connue. Nous avons l'habitude de faire des croquis préparatoires sur des acétates de petits formats de manière à anticiper plus rapidement le résultat final (Fig. 1.2.5). Nous n'utilisons les acétates que pour documenter les vidéos et faire des tests d'assemblages par transparence. Nous ne projetons pas les acétates sur les surfaces pour les tracer à nouveau puisqu'elles sont elles-mêmes des tracés finaux.

2.3.1 Le travail de Sol Lewitt

À l'étape où il devient impossible de dénouer les nœuds de lignes, ce qu'il reste à voir à l'exception d'un ton métallique général sont les espaces blancs immaculés, résultant des marques de crayons, brillent comme des lucioles dans le crépuscule.⁶

⁶ Robert Stor, Sol Lewitt. *Scribble Wall Drawings*. 2007, p. 11. Trad. libre. « At the stage where it becomes impossible to unscramble the knot of lines, all one can see other than a suave pewter tone overall are the pristine white gaps resulting from indentations that glow like fireflies in a grisaille dusk. ».

Le travail de Sol Lewitt, artiste né à Hartford au Connecticut en 1928, offre un parallèle intéressant avec notre pratique dans son utilisation de la ligne par accumulation. L'œuvre *Wall Drawing #1244* (Fig. 1.2.6) est un bon exemple. Lewitt a dirigé ses tracés, faits à partir de crayon graphite HB, de manière à créer des formes géométriques préétablies. Le fini métallisé s'exprime en des tons de gris. Ce travail fait partie d'une série de dessins muraux monumentaux. Nous apercevons au centre une bande, très foncée, qui sépare le cadre carré au milieu. Il s'estompe graduellement vers le côté supérieur et inférieur du dessin. Ce qui est intéressant dans ce travail est l'accumulation des lignes menant à l'obtention de la forme désirée. Elle est cadrée dès le départ à l'aide de cordes tendues sur le mur, préalablement délimitée par du ruban-cache. L'œuvre est exécutée par des techniciens selon les directives de Lewitt, elle fonctionne comme une partition. L'effet d'optique du dessin mural donne l'impression de creuser une ouverture directement dans le mur. Le haut et le bas rejoignent le mur blanc pour accentuer cet effet. Lewitt travaille le concept en premier, car il représente la base de ses travaux, il s'agit d'un travail intellectuel puis mécanique. Lewitt s'intéresse à l'essentiel et à la simplicité, cet intérêt est reconduit dans son travail par une épuration et une austérité certaine. La base de ce travail, le processus, est en lien avec notre recherche. En effet, nous travaillons de façon similaire, car notre travail s'inscrit dans une mécanique rigide. La différence ne s'opère pas simplement sur le plan du résultat. Comme nous l'avons déjà mentionné, la forme émergente des tracés est inconnue au départ. Le but de nos travaux n'est pas la construction d'une forme qui exprime froidement un concept, mais plutôt l'apparition progressive d'une forme révélée par processus où la subjectivité opère encore. Notre travail ne fonctionne pas comme une procédure qui pourrait être confiée à d'autres individus pour créer des résultats ancrés dans un modèle préétabli. Malgré les similarités certaines avec l'œuvre de Lewitt, il est important de qualifier notre processus comme étant autographique, contrairement à allographique dans le cas de Lewitt. Nous faisons référence ici à ce qui est directement construit de la main de l'auteur, lui conférant ainsi une unicité, en opposition à une œuvre reproduite et reproductible. L'œuvre de Lewitt fonctionne comme un plan à suivre tandis que la nôtre repose sur des décisions impulsives et imprévues. « L'art allographique a conquis son émancipation non pas par proclamation, mais par la

notation.⁷ » Cette citation de Nelson Goodman, philosophe américain né en 1906, explique la façon particulière dont l'art allographique se distingue de l'art autographique par l'utilisation de directives menant à la création de l'œuvre finale.

⁷ Nelson Goodman. *Langages de l'art*. 1990, p. 156.

CHAPITRE III

LA VIDÉO COMME SOURCE DOCUMENTAIRE

La vidéo est une trace d'un moment, elle est nécessaire pour en capturer les détails. Cet outil est utilisé dans la genèse du travail et représente un élément fondateur du dessin. Les seuls éléments restants du moment sont les images et les sons. La mémoire nous fournit les éléments manquants pour reconstituer le moment, il y a là une traduction, un décalage entre le souvenir et l'événement original. La mémoire, malgré le fait qu'elle soit résolument sélective, demeure tout de même capable de combler ses propres manques, ravivée par les quelques informations fournies sur le support numérique, la vidéo ne représentant elle-même qu'un fragment de la réalité du moment capté. Le contact avec le sujet et son environnement durant la captation nous revient lors du traçage, il s'agit là d'une influence certaine qui concentre les tracés vers certains éléments fondateurs du souvenir.

3.1 Traduction

« En permettant à la reproduction de s'offrir au récepteur dans la situation où il se trouve, elle actualise l'objet reproduit.⁸ ». Cette citation décrit bien le processus dans lequel nous évoluons. Le dessin est le moyen utilisé pour se réapproprier un objet. La rencontre avec un modèle est le point de départ du travail. Un objet immatériel qui n'existe que dans le passé. Il en reste une trace qui devient un second objet : la vidéo. La vidéo permet de se remémorer les événements et les détails que la mémoire n'avait pas pris la peine d'enregistrer. Un troisième objet est construit lorsque les images viennent s'accumuler sur la surface de travail. Cet objet, le dessin, est inscrit dans un autre temps

⁸ Walter Benjamin. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 2008, p. 15.

et un autre espace. Il est une trace nébuleuse de la performance⁹ ayant produit le dessin. Le désir de conserver le moment par l'accumulation des images produit un objet où l'effacement est proportionnel au nombre d'images qui s'accumulent sur le papier. Le processus d'analyse des images fixes et de leurs détails représente une partie importante du travail, mais ne fait pas partie de l'objet final. Il y a un décalage. Dans notre travail, il a d'abord une rencontre. Nous entrons en relation avec un lieu, une personne, une situation, nous-mêmes. Les rencontres sont toujours prises sur le vif et sont puisées dans les situations de notre quotidien. La vidéo est utilisée pour documenter cette performance spontanée qui prend toujours une forme nouvelle. Les images recueillies sont la base de nos travaux, elles fournissent la matière qui sera utilisée tout au long du processus. Nous conservons le moment le plus spontané et naturel possible. Nous pouvons aussi bien nous retrouver derrière que devant la caméra. Le détail des actions contenues dans les vidéos n'est pas abordé intentionnellement dans ce mémoire, car il n'est pas utile à la bonne compréhension de nos recherches.

3.2 Autoreprésentation

Le moment qui est enregistré par la caméra est un objet en soi, non palpable, d'une durée limitée, dont il est possible de consulter la trame à l'infini. Il est la représentation de la trace d'une expérience. Lorsque nous captions une vidéo, il y a un désir profond de conserver ce moment, de le garder le plus intact possible. Nous voulons le regarder et nous imprégner des images qui le composent. Nous en sommes l'acteur puis le spectateur. Les moments sont choisis pour leur courte durée, très souvent le moment est capté lorsque l'action est déjà en train de se produire et c'est l'immersion dans la situation qui devient un prétexte pour la documenter. À travers ces nombreuses données, il y a une curiosité qui se développe autour du fait que nous participons

⁹ Le mot performance est utilisé dans nos recherches pour décrire l'ensemble des actions exécutées lors du traçage des dessins. Nous soulignons que cette performance spécifique, sans témoins, est porteuse d'une tension importante et qu'elle nous met dans une situation où nous travaillons à l'aveugle. Nous ne voyons le résultat final qu'à la fin du travail. Il est important de la différencier des actions contenues dans les vidéos.

maintenant à ces moments. En les visualisant, nous nous retrouvons dans la position d'analyste de nos propres comportements. Les choix des vidéos sont des indices des situations qui nous fascinent le plus. Les angles que nous utilisons, les éléments qui retiennent notre attention, les gros plans, les mouvements de la caméra sont autant de détails qui nous fournissent des éléments alimentant le dessin. Il y a un basculement vers l'autoportrait. Il y a une très grande part de nous-mêmes dans le travail, autant au plan formel qu'à celui de la structure fondamentale. Lorsque nous regardons une vidéo, nous l'abordons de façon différente à chaque fois. Notre réalité et le souvenir que nous en avons fluctuent en fonction de notre état d'esprit. Une partie de notre recherche est de nature identitaire, les choix spontanés des images tracées étant par la suite contestés. Cette introspection se produit au cours du processus de traçage, car il nous permet de revoir le moment image par image. À cette étape, nous ne sommes plus acteurs des actions contenues dans la vidéo, nous en devenons le spectateur. Il est difficile de faire preuve d'objectivité lorsque le processus d'analyse et de création est dirigé vers nous. Il y a toujours une altérité dans la réappropriation d'une image.

3.3 Performance

Notre travail nous permet de produire un résultat tangible, soit le dessin. La performance est pratiquement impossible à contenir intégralement dans un médium. Malgré toutes les technologies qui nous sont offertes, il est impossible de la revivre en tant que spectateur direct. Nous parlons de performance lorsque nous faisons référence aux actions impliquées dans le traçage des projections sur la surface. La performance commence lorsque le rétroprojecteur projette sa première image sur la surface. Notre corps entier est sollicité par les tracés, nous avons dans les mains, la pointe d'argent et de l'autre une télécommande pour faire défiler les images de la vidéo. C'est la durée de la vidéo et le nombre d'images sélectionnées qui décide du temps de la performance. Cette dernière s'exprime en une série d'actions répétées, de gestes amples et ronds. Nous sommes pratiquement soudés à la surface par notre médium. Ce dernier produit une ligne continue qui emporte le corps avec elle. Cependant, le fait que la performance

soit essentielle au travail nous permet de déplacer une part importante de l'œuvre depuis sa résolution finale vers son processus de création même. Les dessins obtenus montrent donc un objet qui découle directement de la performance. Comme nous l'avons mentionné auparavant, la nature des vidéos n'est pas importante pour le moment. Les actions contenues dans la vidéo sont pourtant nécessaires, elles sont productrices d'images. Nous ne disons pas que les images peuvent provenir de n'importe quelle source. Les images vidéo sont un prétexte à la création d'une banque de données. Le portrait comme nous l'entendons n'est pas un travail dirigé vers un modèle ayant comme finalité la représentation de la nature. À la captation des gestes du modèle, nous laissons ce dernier libre de faire ce qu'il veut. Nous avons l'habitude d'improviser avec l'environnement direct dans lequel nous évoluons. La vidéo nous permet d'être présents dans le champ des séquences captées et d'avoir une interaction directe avec le modèle. Nous voyons les actions de la vidéo, le point de départ du processus, comme un objet à part entière. Ce qui est intéressant est l'influence inverse des résultats des dessins précédents sur le type d'actions improvisées durant les séances de prises de vue. Nous croyons que plus nous nous entraînerons à réaliser des tracés, plus nous serons prédisposés à créer des résultats précis, puisque certains types de mouvements sont porteurs de formes particulières. Un saut à la corde de neuf minutes donne en général une forme assez dense et longiligne avec une forme arrondie sur le dessus. Les actions documentées servant aux projections amorcent la performance, documentée par la pointe d'argent, du portrait en construction.

3.3.1 Le travail de William Kentridge

Une révélation dans nos recherches, étant confronté au travail de Kentridge, fut de situer la question de la performance au cœur même de notre processus de création. William Kentridge est un artiste originaire de Johannesburg né en 1955. Ses sujets de prédilection sont riches en contenu politique et autobiographique, notamment en abordant le sujet de l'apartheid. La performance dans le travail de Kentridge est caractérisée par une mise en scène précise. Sa formation d'acteur est bel et bien présente dans ses nombreux dessins. Il s'y trouve une référence certaine aux décors de

théâtre qui ouvrent sur des univers où les personnages se transforment constamment en utilisant des costumes variés. « En réalité, je voulais juste voir un dessin en perpétuelle évolution, avec des traits que l'on rajoute, d'autres que l'on efface, des transformations. Je ne pensais pas en terme d'animation.¹⁰ ». Cette citation de l'artiste illustre bien la direction possible du dessin dans notre travail. Notre processus est similaire à celui de Kentridge dans la mesure où nous le voyons comme un travail en constante transformation. Kentridge travaille sur une surface unique pour construire ses animations sur lesquelles il ajoute et soustrait des éléments graphiques entre chaque cliché formant l'animation. Le fusain et l'utilisation très restreinte de couleurs donnent un ton grave et vaporeux à son travail. Lorsque nous visionnons la vidéo *Stéréoscope*, nous constatons que Kentridge se met en scène comme modèle dans son propre travail (Fig. 1.3.1). Il est acteur et metteur en scène de l'histoire qu'il raconte. Il est intéressant de voir qu'il utilise son corps pour jouer un personnage, il est le narrateur présent dans sa propre histoire. À défaut d'être physiquement reconnaissables dans notre travail, nous y laissons une trace très personnelle. Notre expérience du portrait, soit l'ensemble des décisions et des gestes conduisant à la réalisation des tracés, se trouve transposée et condensée dans les formes émergentes des dessins. Nous ne voulons pas raconter une histoire comme le ferait Kentridge. Notre œuvre n'en reste pas moins mouvante et toujours en évolution. Cette dynamique s'exprime dans la lecture de l'œuvre finale. En effet, la forme finale se dérobe au regardeur, car elle ne possède pas de forme précise, elle se situe à la limite de la forme figurative.

3.3.2 L'indice du médium dans le travail

Dans les vidéos de Kentridge, les éléments en mouvement gardent une trace évidente du mécanisme de fabrication du travail. Nous pouvons citer l'exemple de l'aiguille d'une horloge qui tourne en laissant derrière elle une trace pâle de son trajet. En utilisant le fusain comme médium sur une même surface dans un procédé image par image,

¹⁰ Mark Rosenthal. *William Kentridge, Cinq thèmes*, 2010, p. 241.

Kentridge nous dévoile une partie de la mécanique de son animation. Dans notre travail nous qualifions de brûlures les marques rectangulaires présentes sur la surface. Elles sont laissées par les tracés cadrés à l'intérieur même du rectangle de la surface, une composition dans la composition (Fig. 1.3.2). Il s'agit là d'une trace de notre façon de travailler. Kentridge réussit merveilleusement bien dans ses animations à présenter des dessins qui possèdent une fluidité certaine tout en demeurant transparentes à leur processus de création. En effet, les traînées laissées par les couches successives de fusains sont d'autant de marques du processus d'animation que de la temporalité de la main de l'artiste sur la surface.

CHAPITRE 4

LE TEMPS ET SON INTERACTION AVEC LE TRAVAIL

Notre travail a pris une nouvelle dimension lorsque nous avons remarqué que le modèle perdait beaucoup d'importance au détriment du temps de réalisation nécessaire à la conception du portrait. La représentation du modèle n'est plus l'axe central. Pendant la construction des dessins, nous faisons abstraction de la technique et des théories : proportions, perspective, ombre et lumière, etc. Le temps est présent partout dans le travail, il est en lien direct avec le portrait et la pointe d'argent en est le révélateur. Le temps est transformé, il est compressé, ramené à l'état de surface, il se retrouve partout dans notre processus.

4.1 Le temps dans le titre

Dans les titres que nous donnons aux œuvres, il y a un indice de temps, celui qui nous sépare de la conception de la vidéo qui nous a servi à exécuter le portrait, par exemple : *2 jours, 168 jours, 326 jours*. Les dessins travaillés en série à partir d'une même vidéo ne se ressemblent jamais. Le procédé de traçage à travers le temps produit des formes similaires, mais fluctuantes. Ce temps est relatif à la mémoire et à la perte, au changement du contact avec la vidéo. Un titre peut être très évocateur et directif et ne doit pas être pris à la légère. Nous employons des titres faisant référence au temps lorsqu'il s'agit de la production de plusieurs dessins basés sur une même vidéo, une série qui se construit dans le temps. L'unité de mesure du temps empruntant une base journalière est utilisée pour simplifier son utilisation et sa compréhension. Il pourrait s'agir d'heures ou de minutes pour être plus précis, dans le cas où une série de dessins serait créée durant une même journée. Lorsqu'il est question de dessins dont la réalisation nécessite plusieurs projections de différentes vidéos, nous utilisons le mot

hyperpalimpseste. Ce titre est utilisé pour faire référence au terme palimpseste au pluriel. Par définition, cet objet est «un manuscrit sur papyrus et surtout sur parchemin, dont la première écriture, enlevée par grattage ou lavage, a fait place à un nouveau texte.¹¹ ». Cet objet représente un symbole et une métaphore de notre travail. Il est utilisé pour mettre en évidence le rôle de la surface qui reçoit des tracés en superposition, ce qui a pour effet de recouvrir les anciens tracés, de les brouiller. Il fait aussi référence à l'aura de la surface qui sera abordée dans la deuxième partie.

4.2 Le temps d'aveuglement

Nous ne pouvons passer sous silence le rôle prédominant de l'accident dans notre travail. L'accident devient révélation. Pour être plus précis, il est question d'un moment où il est impossible de prévoir l'issue du travail. Comme nous l'avons expliqué, les tracés sont exécutés lors de projection sur un support. Le fait que nous travaillons dans le noir et que les projections soient très lumineuses rend impossible la consultation du dessin en cours. Nous avons choisi un texte citant une fable pour imager notre explication. L'histoire raconte qu'un peintre, dans son atelier, fait face à un problème insurmontable au moment de rendre un détail de sa peinture.

L'animal, l'encolure haute, se redressait, les oreilles droites, le regard terrible, tel qu'il revenait de la bataille; dans les yeux se reflétait l'ardeur de la course; les pieds s'enlevaient vers les airs, ne reposant qu'à peine, par une de leurs parties, sur le sol. L'aurige le maîtrisait du frein, disciplinant avec les rênes son ardeur guerrière. L'image, en tout, était d'une vérité parfaite, mais la couleur de l'écume était manquée, de cette écume que produit le mélange continu de sang et de bave, le souffle chassant au-dehors par la bouche l'humeur du corps, la respiration haletante produisant de l'écume et l'effort violent du frein, qui blesse l'animal, y mêlant ses filets de sang. Apelle ne savait comment rendre cette écume d'un cheval épuisé...¹²

Le peintre, par la suite, en désespoir de cause, tourne le dos à sa toile et, dans un acte de colère, jette une éponge gorgée de peinture pour saboter son travail. À son grand

¹¹ Larousse encyclopédique en couleurs, volume 16, 1977, p. 6892.

¹² Georges Didi-Huberman. *L'image ouverte*, 2007, p. 89-90.

étonnement, au lieu de détruire son travail, il réussit à produire l'effet tant recherché dans ce moment d'aveuglement. Il y a dans ce texte, une frustration du peintre à ne pas pouvoir rendre ce qui n'a pas de forme, puis il y a ce meurtre de l'image, le désir de la détruire à force d'angoisse et d'incapacité. C'est le moment où le peintre « croyait avoir décidé de renoncer au tableau, alors qu'il avait décidé, inconsciemment, furieusement, de n'en pas décider la forme. C'est la forme elle-même qui se décidera à naître.¹³ ». L'accident prend tout son sens là où nous permettons à l'imprévu de s'infiltrer. L'utilisation des images se fait toujours dans un mode instinctif. Les images se voilent, s'entrechoquent et se sabotent entre elles pour se rapprocher de cet impossible à représenter, une dynamique relationnelle entre le portrait et l'artiste. Notre processus n'est pas porté sur la destruction de l'œuvre, mais plutôt sur des foyers de destruction. Nous voulons donc « Non pas imiter un aspect, mais l'engendrer en jouant, en répétant, un procès. Non pas décider une forme, mais la laisser extravaguer au hasard des chocs et des embruns.¹⁴ ».

4.2.1 Projet photographique de 2008

Cette notion d'aveuglement nous ramène il y a quelques années. Nous avons travaillé sur un projet utilisant un appareil argentique Mamiya c220 : un appareil photographique de moyen format à deux lentilles. Le projet consistait à produire des portraits de modèles dans leur environnement personnel dans l'obscurité totale. À l'aide d'une simple lampe torche, le modèle était guidé dans le noir pour adopter plusieurs positions (Fig. 1.4.1). Ce procédé nous permettait d'échapper à la plupart des contraintes techniques : contrôles de la lumière, temps d'exposition, etc. Les portraits étaient captés sur de longues périodes de temps. Nous laissions l'obturateur de l'appareil ouvert pour le temps où nous promenions la lumière de la lampe sur le corps du modèle immobile. Il ne lui était possible de bouger que lorsque la lampe était éteinte. Ce procédé est en lien direct avec le travail à la pointe d'argent, car il ne permet pas de

¹³ Ibid., p. 92.

¹⁴ Ibid., p. 92.

consulter le travail en cours. Il y a une perte de contrôle. Nous croyons que cette période charnière est très importante, car elle permet aux formes produites de ne pas être composées durant le processus de traçage. Il est intéressant de voir que cet élément caractéristique de notre travail est en fait un paradigme de notre pratique.

4.3 Le temps dans le processus

Nous tenons à parler d'un texte¹⁵ de l'auteur Edmond Couchot, artiste contemporain français né en 1932. Il y développe la notion du temps du voir et du temps du faire. Il décrit le rapport à l'image dans différentes situations et à travers divers supports. Un artiste travaillant avec un crayon ne tiendra pas le même propos sur son sujet qu'un autre artiste qui utilise la photographie. Leur façon de voir l'espace est différente. Il explique que la manière dont une œuvre est perçue fluctue en fonction de l'environnement dans lequel elle se trouve. La lecture d'une œuvre conduit à une expérience nouvelle à chaque nouveau contact. Il défait l'idée que l'image se présente au regardeur d'une façon linéaire et directe. Les différents médiums par lesquels voyagent les images nous portent à poser un autre regard sur celles-ci. « La reproduction d'un tableau dans un livre n'a pas le même sens pour le regardeur que le tableau original dans un musée.¹⁶ ». Notre questionnement se pose au niveau de ce rapport qui existe entre l'œuvre et son spectateur. Comment donner une forme à ce rapport impalpable à l'aide du dessin? Notre recherche est dirigée vers l'élaboration d'un processus de traçage permettant la construction de dessins capables de dresser un croquis de ce rapport. Couchot met également en évidence dans sa notion du temps du faire, la façon dont le médium influence profondément la manière dont l'artiste entre en contact avec son travail. La métaphore assez révélatrice qu'il emploie est celle de deux chasseurs à la poursuite d'un cerf. Le premier utilise l'arc et la flèche et le second un fusil. Le corps du

¹⁵ Edmond Couchot. *Des images, du temps et des machines dans les arts de la communication*, 2007, p. 21-35.

¹⁶ Ibid., p. 21.

premier est beaucoup plus impliqué dans l'espace, il tient compte de son environnement. Son corps est en tension avec le mouvement de la proie, la flèche prend son temps. Le second chasseur aura une perception plus homogène de l'espace, son corps n'est plus sollicité par son arme, une ligne droite invisible le lie mentalement avec l'animal, la balle touche presque instantanément. Ces quelques images faciles à assimiler nous permettent donc de parler du mécanisme particulier qui s'opère dans le processus de traçage. Notre façon de consulter une œuvre est très différente à chaque nouveau contact. Ce principe est vécu lors des consultations répétées d'une même vidéo. Cette altération du contact avec la vidéo est exprimée par les choix des plans et des tracés lors des projections. Les formes émergentes des différentes consultations démontrent que la source reste la même, mais que les performances sont individuellement distinctes. En travaillant avec des médiums éloignés, la vidéo et le dessin, nous nous retrouvons simultanément dans le rôle du regardeur et de l'exécutant. La vidéo du modèle est pour nous un portrait. Le dessin, se référant aux images de la vidéo, devient un autre portrait, celui du rapport avec la vidéo. Les deux médiums nous demandent des aptitudes différentes, le rapport au temps leur étant spécifique. La vidéo est comprise dans un temps défini, les plans fixes utilisés sont eux aussi des microcompressions de temps. Ils sont immuables. Le dessin ne respecte aucune limite de temps, il peut s'étirer et se contracter en parallèle avec le temps d'exécution du dessin et de consultation de la vidéo.

4.4 Le temps dans les médiums

Les médiums utilisés par les artistes ont tous leur rapport au temps. Il est très différent de travailler en dessin ou avec la vidéo. Il est nécessaire d'expliquer ce rapport pour comprendre le choix des médiums utilisés dans nos recherches. Comme nous l'avons déjà souligné, la pointe d'argent représente un symbole du temps, en l'utilisant nous faisons appel à des caractéristiques précises. Cet outil nous permet de garder un contact visuel constant avec l'image. Un simple crayon de graphite serait plus difficile à utiliser, car il a besoin d'être aiguisé et son trait est irrégulier, son utilisation entraîne un rythme

brisé. Le trait généré par la pointe d'argent est pratiquement invisible, il fonctionne par accumulation, il a besoin de temps pour apparaître. Une autre caractéristique intéressante de ce matériau est qu'il s'oxyde avec le temps, il est en constante mutation. Cette spécificité n'est pas utilisée dans nos recherches, car elle nuirait à la pérennité de l'œuvre. Nous controns ce problème en ajoutant une fine couche de vernis acrylique mate en aérosol sur la surface du dessin. Cette étape a aussi l'avantage de bloquer les reflets gênants de la lumière sur les traits métallisés de la pointe d'argent. Le dessin produit est aussi en rapport direct avec le corps de l'artiste et du spectateur dans l'espace. Le dessin existe en un seul endroit et temps. La vidéo quant à elle existe dans un temps spécifique, il est impossible de la consulter d'un seul coup d'œil, elle s'offre au spectateur durant une période donnée. En regardant la vidéo plan par plan, il est possible de ralentir sa consultation. Lors de la construction des dessins, le spectateur et le créateur sont confondus, le plan projeté est consulté et tracé simultanément.

CHAPITRE I

UNE DÉFINITION D'AURA

Comme il est prouvé, ce mystère de l'homme

DEUXIÈME PARTIE

AURA ET UNICITÉ

CHAPITRE I

UNE DÉFINITION DE L'AURA

Comme il est profond, ce mystère de l'Invisible!¹⁷

La première fois que nous avons eu connaissance d'un discours sur l'aura de l'œuvre d'art, c'est lors de la lecture de l'essai *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* de Walter Benjamin. Cet auteur, philosophe, historien et critique d'art est né à Berlin en 1892. Le texte de Benjamin parle de la déperdition de l'aura de l'œuvre d'art depuis le développement des technologies modernes de reproduction de l'image.

1.1 Définition du terme

Benjamin nous pose le problème de la destruction de l'aura dans l'œuvre d'art en nous plaçant devant une nouvelle réalité où l'œuvre d'art peut maintenant appartenir à plusieurs personnes grâce à sa reproductibilité. L'œuvre d'art est également soumise, dans sa diffusion, à un public toujours plus grand. Nous trouvons donc intéressant de nous appuyer sur la thèse de la destruction de l'aura dans l'œuvre d'art pour nous en distancer. Notre démarche est une réponse possible à la théorie de la déperdition de l'aura. Nous expérimentons la possibilité de produire une forme d'aura dans notre travail. La théorie de Walter Benjamin est discutée tout au long de notre processus de

¹⁷ Guy de Maupassant. *Le Horla*, 1986, p. 37.

création, car elle est porteuse de questionnement et nourrit le travail. Il est important de la définir et d'expliquer sa relation avec notre démarche.

Qu'est-ce que l'aura ? Une trame singulière d'espace et de temps : l'unique apparition d'un lointain, si proche soit-il. Un jour d'été, en plein midi, suivre du regard la ligne d'une chaîne de montagnes à l'horizon ou d'une branche qui jette son ombre sur le spectateur, jusqu'à ce que l'instant ou l'heure ait part à leur manifestation – c'est respirer l'aura de ces montagnes, de cette branche.¹⁸

Nous parlons d'aura dans le sens où elle est synonyme d'unicité en référence au caractère unique et particulier d'un objet. Nous nous écartons des connotations ésotériques de cette dernière ou des phénomènes lumineux de tout acabit. Mais revenons à Benjamin qui s'attarde à décrire le déclin de l'aura de l'œuvre d'art.

Les conditions nouvelles dans lesquelles le produit de la reproduction technique peut être placé ne remettent peut-être pas en cause l'existence même de l'œuvre d'art, elles déprécient en tout cas son hic et nunc. Il en va de même sans doute pour autre chose que l'œuvre d'art, et par exemple pour le paysage qui défile devant le spectateur d'un film; mais quand il s'agit de l'objet d'art, cette dépréciation le touche en son cœur, là où il est vulnérable comme aucun objet naturel : dans son authenticité. Ce qui fait l'authenticité d'une chose est tout ce qu'elle contient de transmissible de par son origine, de sa durée matérielle à son pouvoir de témoignage historique. Comme cette valeur de témoignage repose sur sa durée matérielle, dans le cas de la reproduction, où le premier élément – la durée matérielle – échappe aux hommes, le second – le témoignage historique de la chose – se trouve également ébranlé. Rien de plus assurément, mais ce qui est ainsi ébranlé, c'est l'autorité de la chose. Tous ces caractères se résument dans la notion d'aura, et on pourrait dire : à l'époque de la reproductibilité technique, ce qui dépérit dans l'œuvre d'art, c'est son aura.¹⁹

Nous utilisons donc cet élément spécifique de sa théorie pour nous poser une question particulière qui sert de catalyseur de notre pratique. Peut-on délibérément produire et surtout retenir l'aura d'une œuvre d'art et si oui, par quels moyens? Dans notre travail c'est donc l'aura, le « hic et nunc », d'une relation particulière que nous essayons de capturer. Nous décrivons cette relation comme étant une combinaison des deux éléments spécifique : la consultation d'une source documentaire, la vidéo, ainsi que le

¹⁸ Walter Benjamin. *Œuvres II. Petite histoire de la photographie*. 2000, p. 311.

¹⁹ Walter Benjamin. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. 2008, p. 14-15.

traçage compulsif des images de cette source. Cette relation est l'objet dont nous tentons de transmettre l'aura à travers les dessins. Nous essayons d'insuffler de l'aura dans notre travail par l'utilisation de traçages répétés basés sur des images vidéo dont l'aura est endommagée. Ce qui donne son aura au dessin est une dynamique de consultation d'image combinée à un traçage compulsif qui s'inscrit dans un temps non déterminé. Cette dynamique est la chose qui reste transmissible dans son unicité dans notre travail. Ce dernier est donc basé sur cette définition de l'aura en utilisant la pointe d'argent, un matériau qui, pour nous, est un indice de temps. La durée matérielle de l'objet d'art, celle qui dépérit avec la reproduction, est donc réinvestie par l'utilisation de la pointe d'argent. Il n'est plus question de témoignage historique ici. Notre avons le désir de redonner son autorité à l'œuvre d'art, à la chose. Mais est-il possible de donner une aura spécifique à un dessin qui serait la trace de ce contact à partir d'une source elle-même dépourvue d'aura? Voilà une question qui reste encore à développer dans notre travail.

L'art s'est transformé à travers l'histoire et il est de plus en plus facile de le diffuser et de le reproduire à l'aide de moyens photographiques, numériques, etc. Comme l'explique Benjamin dans son texte, l'art a longtemps été du domaine du sacré et il n'était accessible qu'à un nombre réduit de personnes, par exemple lors des cérémonies religieuses. Aujourd'hui l'art prend plusieurs visages et il est impensable de le voir exclusivement comme appartenant au sacré. C'est la notoriété de l'artiste qui vient plutôt donner à l'œuvre d'art son aura. L'unicité d'un objet ne veut pas dire qu'il n'en existe qu'un seul exemplaire, il peut être sériel et toujours posséder son aura. Le cinéma démontre bien le principe qu'une œuvre peut être reproduite et consulté par des foules à travers le monde de manière simultanée. Ce phénomène déplace l'aura de l'œuvre vers les acteurs.

L'aura émise par une personne ou un objet leur appartient tout autant que leur chair. L'effet que les modèles créent dans l'espace est tout aussi étroitement lié à eux que pourraient l'être la couleur de leur peau ou leur odeur. L'effet que produisent dans l'espace deux individus distincts peut être aussi différent que l'effet d'une bougie de celui d'une ampoule électrique. Le peintre doit par conséquent se soucier tout autant de l'air qui entoure son sujet que de son sujet lui-même.²⁰

La définition de l'aura à laquelle nous nous attardons dans notre travail est celle du temps, de la durée nécessaire à la construction des dessins. La source documentaire de nos dessins est directement liée aux modèles, mais ces derniers ne représentent en fait que le point de départ d'une tentative de matérialiser un aspect invisible de la réalité. Dans notre travail, l'aura se situe au niveau de la dynamique particulière lors de la construction du portrait. C'est l'unicité de la performance, son aura, que nous tentons de transposer dans nos dessins. Ces derniers sont la trace d'un processus et d'un temps d'exécution. Le dessin ne fait que garder l'empreinte de cette dynamique de la performance. Nous cherchons à transférer une échelle de temps sur une surface, le temps nécessaire à la consultation d'un portrait combiné à celui de sa construction. Le temps de construction du dessin est porteur d'une aura et c'est celui-ci qui est capté par le dessin.

1.2 L'aura reproductible

En choisissant le dessin, nous prenons position contre l'objet reproduit et reproductible. Les objets qui sont maintenant reconnus comme ayant de la valeur dans la société sont ceux qui portent un logo et qui reflètent un rang social, ou encore, qui permettent à un individu de s'identifier à un groupe. Il y a un désir très présent chez la plupart des artistes de créer un objet d'art qui est accessible au public. Le caractère unique d'une œuvre d'art en fait toujours un objet convoité, et ce, même lorsqu'il est reproduit et perd son unicité. « De jour en jour, le besoin s'impose de façon plus impérieuse de posséder l'objet d'aussi près que possible, dans l'image ou, plutôt, dans son reflet, dans

²⁰ Lucian Freud. *Quelques réflexions sur la peinture*, 2010, p. 9.

sa reproduction. »²¹. Le caractère unique est pour nous très important, car il est en lien avec notre processus de traçage. Chaque performance de traçage, même dérivée d'une même vidéo, est unique dans son déroulement et ses résultats. Le dessin à la pointe d'argent possède cette particularité d'échapper à une certaine reproductibilité technique. La question de la reproduction et de la série se trouve au niveau des dessins répétés d'une même source. Le fait de pouvoir reproduire une œuvre la transporte inévitablement dans un autre contexte. Le travail n'est pas dirigé vers un désir de reproduction d'une forme exacte, mais vers un désir de laisser une forme possible émerger d'une même source. La vidéo est très facilement reproductible, cela en fait un médium privilégié pour provoquer un dialogue avec une technologie pauvre comme le dessin à la pointe d'argent. Nos dessins produisent plusieurs exemplaires fluctuants de la même forme. La vidéo n'est pas reproduite, elle n'est utilisée que pour la projection séquentielle sur la surface de masonite peinte. Cette façon de travailler met en relief le côté unique du mécanisme de construction du portrait. L'unicité de ce rapport est transposée dans le dessin qui devient la marque d'une dynamique immatérielle. Les actions filmées deviennent la trace de cette réalité une fois enregistrée par la vidéo. Cette dernière n'existe pas comme objet matériel palpable, mais peut être consultée autant de fois que voulu. Dans le processus de projection et de traçage, il y a un désir de transmettre à l'objet une aura singulière. Nous cherchons à créer un objet matériel à partir d'une situation immatérielle. La création d'un objet fixe, en opposition à la performance, rend l'expérience de cet objet beaucoup plus stable et durable dans le temps. L'objet fixe existe en un seul lieu et un temps indéfini. Un objet qui ne se dérobe pas constamment à nos yeux le rend plus facile à saisir.

La peinture n'est pas en mesure de fournir matière à une réception collective simultanée, comme ce fut le cas, depuis toujours, pour l'architecture, et pendant un certain temps pour la poésie épique, comme c'est le cas aujourd'hui du cinéma.²²

²¹ Walter Benjamin. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 2008, p. 17.

²² Ibid., p. 40.

Le dessin n'est pas destiné à être vu par une masse importante de personnes, bien au contraire. Il est en contact avec un individu à la fois ou encore un petit groupe. Il y a dans le dessin un recueillement dans la réception de l'œuvre, un contact intimiste. Il est un médium qui permet une rencontre avec un sujet unique, l'auteur de la ligne.

1.3 La captation de l'aura

L'aura d'un événement peut être investie dans un objet. Le dessin est le médium utilisé pour garder une marque de la performance qui a lieu lors de la projection de la vidéo sur la surface. Il est une matérialisation de la performance, un écho conservé dans un objet. Une partie de l'aura est transférée dans le dessin qui acquiert sa propre unicité. La source vidéo peut bien demeurer la même, mais l'expérience de sa consultation qui l'accompagne sera toujours différente et possède sa propre aura, de même que les tracés qui produisent les dessins.

1.3.1 Le travail de William Anastasi

William Anastasi est un peintre né en 1933 à Philadelphie. Il nous donne ici l'occasion de parler de l'aura d'une action transférée sur une surface par le dessin. Les dessins qu'il a réalisés durant des voyages en métro expriment le désir d'enregistrer le mouvement de son corps sur le papier. (Fig. 2.1.1). Les lignes qu'il produit ne sont pas intentionnelles, elles sont induites par les secousses du métro. Il utilise son corps tel un séismographe. Cet exemple met de l'avant l'idée que le dessin est la trace d'un corps dans l'espace. L'expérience du métro est métamorphosée en tracés non figuratifs. Le titre évocateur de ce dessin, *subway drawing, 18 avril 1970*, est un indice temporel qui nous situe dans le temps par rapport à la genèse du dessin. Ce dernier est la transcription de la performance de l'artiste dans le métro, de l'aura de celle-ci. Le parallèle avec le travail d'Anastasi se situe dans l'acte de tracer les gestes qui accompagnent une performance. Il y a une documentation effectuée par le corps. Dans notre cas, le corps entier n'est pas influencé par un mouvement physique extérieur, mais intérieur et volontaire, il est influencé par la vidéo. Les tracés sont contenus dans

un temps d'aveuglement, ils ne sont pas dirigés vers un résultat composé. L'unicité du voyage en métro, malgré sa banalité, possède une aura. Cette dernière est retranscrite par la main de l'artiste sur la surface, le dessin est donc un prolongement de l'aura, une transcription. De même que dans notre pratique, un dessin non représentatif de l'environnement est produit pour décrire une expérience spécifique. Dans le cas d'Anastasi, l'expérience du voyage en métro et de son corps dans l'environnement cahotant du wagon est investie dans des formes nouvelles. Ce travail est donc en lien direct avec notre pratique, dans le sens où une dynamique est la source du dessin. Son travail se veut la trace d'une relation entre l'artiste et sa réalité physique.

CHAPITRE II

L'INCARNATION

2.1 La narration comme amplificateur de l'aura

Très souvent, les tableaux se donnent par rapport au sens ou à l'accomplissement narratif qu'ils sont censés figurer, dans l'élément instable de ce qu'on pourrait nommer : sur le point de...²³.

Cette citation de Georges Didi-Hubermann, philosophe français critique d'art et de littérature, né en 1953, introduit l'idée que la narration ouvre un espace temporel dans l'image. Dans les tableaux figuratifs, il n'est pas rare de rencontrer des indices d'une rhétorique particulière. Celle-ci peut annoncer, documenter, rapporter une action en mettant en scène des objets, des personnages, des animaux, etc. Dans notre travail, les dessins réalisés à partir d'éléments figuratifs sont effacés par accumulation. Ils sont en perte de figuration. La rhétorique ne fait plus référence à une histoire classique ou mythique, mais bien à une performance. Ils ouvrent une rhétorique non directive tournée vers une multitude de possibilités d'interprétation. La rhétorique se situe au niveau de la construction du dessin. L'aura de l'artiste, de sa performance est présente dans le dessin, les tracés en sont la preuve. Le spectateur n'est pas invité à lire le dessin comme une histoire ou un fragment d'histoire, il est placé devant la forme construite résultante d'une relation entre l'artiste et son portrait. La narration se laisse désirer, elle se situe au niveau de la forme suggestive, dans la recherche de son sens, de sa nature. C'est la forme du dessin, résultat d'une dynamique entre l'artiste et son travail, qui se situe sur la limite de la suggestion et qui contient la narration brouillée, échevelée, entremêlée. Un dessin qui raconte son processus maladroitement d'un seul trait.

²³ Georges Didi-Hubermann. *L'image ouverte*, 2007, p. 88.

2.2 L'aura par proclamation

Faut-il nommer une forme pour qu'elle prenne soudain le sens qu'on lui donne? Nous avons longuement réfléchi à l'impact que peuvent avoir les titres sur nos travaux. Le fait de nommer la source documentaire du dessin peut donner une fausse piste sur la nature du travail. Par exemple, nommer un dessin *Un matin dans le fauteuil jaune* invoque des images préétablies par le spectateur. Un tel titre centralise le modèle au cœur du travail. Le fait de nommer une chose la stigmatise automatiquement. L'interprétation de la forme est alors forcée dans une direction précise. C'est pourquoi nos titres ne font jamais allusion aux sources documentaires utilisées pour les projections. L'aura et le temps d'un portrait sont des sujets immatériels. Les titres sont en lien avec cette immatérialité, car ils font référence au temps écoulé entre la création de la vidéo et la construction du dessin. Les œuvres *Hyperpalimpseste* sont différentes dans leur construction (Fig. 2.2.1). Elles sont construites à partir de plusieurs projections dont les tracés peuvent s'étendre sur plusieurs jours ou semaines. Le titre est donc une référence directe au support. La surface prend une place prépondérante, c'est elle qui reçoit les tracés, un témoin muet des performances répétées. Faire référence au palimpseste, c'est lui prêter le rôle de symbole de l'aura.

CHAPITRE III

STRUCTURE SPÉCIFIQUE DE L'AURA DU DESSIN

3.1 La tension dans l'acte du dessin

La performance au cœur de notre travail, possède une aura spécifique que nous voulons transposer sur une surface. Cette dernière reçoit les dessins qui sont la trace de la dynamique mise en place. La tension de voir la forme émerger durant les traçages est transférée dans le résultat. La caractéristique principale de cette performance se retrouve dans la tension omniprésente lors de la consultation des dessins.

Qu'une forme advienne, telle est la formule du dessin et cette formule implique, en même temps que le désir et l'attente de la forme, une façon de s'en remettre à une venue, à une survenue, voire à une surprise qu'aucune formalité antérieure n'aura pu ni précéder ni donc préformer.²⁴

La tension est bien présente dans l'acte de dessiner, il n'y a pas le désir d'obtenir une forme finale et résolue. Qui dit tension parle aussi de plaisir. Celui-ci se retrouve dans la répétition de la ligne, dans l'attente du dévoilement de la forme lorsque nous accumulons les images sur une même surface, dans le désir de voir apparaître une forme inconnue, dans le geste. La tension se retrouve également dans la construction, dans la codification, dans le partage d'un contact métamorphosé en formes. La tension durant la performance s'exprime dans l'impatience de la main, du corps et de l'œil, dans le désir de voir le résultat sans le pouvoir, dans une attente non assouvie. Le rythme de la pensée conduit le rythme de la main et inversement. Le geste du dessin est un écho de la transcription du désir de vouloir garder en mémoire la trace d'un mouvement et d'un moment. Durant la performance du dessin, nous prenons le risque de créer une forme autre, une forme en décalage avec la source documentaire. Nous disons donc que la performance est génératrice de formes possédant leur propre aura. Ces réseaux de

²⁴ Jean-Luc Nancy. *Le plaisir au dessin*, 2009, p. 11.

formes floues et superposées et difficilement reconnaissables sont plutôt le témoin d'une tension qui a cours durant la performance et qui se répercute au moment de la lecture du dessin, une forme qui nous met dans un état d'attente. L'aura de la performance se manifeste durant l'expérience de lecture du dessin par le spectateur, ce dernier ayant affaire à une série de formes incertaines qu'il cherchera à interpréter.

3.2 Monstration

Dans notre travail, il y a la volonté de voir la forme apparaître. Nous avons le désir de montrer une forme sans en expliquer les étapes de construction dans le résultat. Ce désir est retrouvé dans la lecture du dessin lorsque celui-ci est terminé. Nous mettons le spectateur devant le fait accompli de la forme, de l'idée, de la pensée. Notre travail est en lien avec le fait de vouloir représenter quelque chose de repoussant, dans le sens où la forme ne possède pas de similitudes évidentes à une certaine réalité. Nous enlevons au spectateur le plaisir de reconnaissance de la forme figurative. Il y a toujours le désir de laisser la forme ouverte, constamment en fuite devant le regard, une forme qui se laisse attraper pour mieux s'enfuir. Un dessin qui renouvelle son contact avec le spectateur dans le temps et dans son interprétation. Nos dessins sont donc des formes possibles dérivées du réel, le spectateur se réappropriant les tracés. Nous avons le désir de renouveler le contact avec le dessin, une forme qui rend possible un contact sans fin. Nous ne voulons pas révéler une forme en la voilant, mais bien en créant une forme capable de générer un sentiment de tension, un contact en formation constante.

CONCLUSION

Notre travail en dessin se situe hors de notre zone de confort. La distance prise à l'égard de la figuration nous a permis de renouveler notre approche du sujet tout en réfléchissant à la notion de portrait. En utilisant un procédé de dessin processuel, nous avons ouvert une nouvelle avenue sur la possibilité de créer des formes alternatives du portrait. La notion d'aura a influencé notre processus en multipliant les questionnements tout au long de notre travail. Les dessins ne sont plus des représentations axées sur la représentation fidèle d'un modèle, mais bien sur la création de formes générées par un processus dont la performance est apte à produire un autre aspect du visible. Cette performance est importante, car elle représente un moment complexe dont le processus s'inscrit dans toute sa durée sur la surface, la dynamique du travail étant alors dirigée vers la construction et la consultation simultanée d'un portrait. Il en résulte une forme émergente qui génère une interprétation à chaque fois renouvelée. Le travail en cours est loin d'être terminé, car il nous a permis d'explorer de nouvelles avenues. Nous travaillons actuellement à l'élaboration de dessins en mouvement. Nous avons présenté une maquette, nommée *À la cinquantième seconde*, au CDEx²⁵ lors de la Nuit Blanche 2011. En explorant le dessin d'animation, ce travail pose un regard sur le portrait dans le temps et sur le rapport particulier qu'il entretient avec le spectateur. C'est une recherche constante de vouloir fixer un souvenir en images, un fragment de mémoire impossible à tracer. Cette animation est créée à partir d'un plan fixe tiré d'une vidéo figée à la cinquantième seconde (Fig. 2.3.1). Nous avons travaillé la même image en la redessinant des centaines de fois. Chaque dessin est construit à partir d'un parcours différent lors de la lecture de la figure. Un seul trait parcourt l'ensemble de l'image. Les dessins sont ensuite animés pour amplifier la perte constante de l'image et la façon dont elle se dérobe et se reconstruit dans notre

²⁵ Centre de diffusion et d'expérimentation de l'université du Québec à Montréal.

souvenir. Il s'agit d'un dessin en mouvement possible, une ébauche d'un projet qui mènera sans doute à comprendre davantage le portrait et la dynamique complexe qui le compose.

BIBLIOGRAPHIE

- Benjamin, Walter. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Éd. Gallimard. Coll. Folio plus philosophie no 123, 2008, 162 p.
- Benjamin, Walter. *Œuvres II. Petite histoire de la photographie*. Éd. Gallimard. Coll. Folio essais no 373, 2000,
- Couchot, Edmond. *Des images, du temps et des machines dans les arts de la communication*. Éd. Jacqueline Chambon, 2007, 300 p.
- Didi-Hubermann, Georges. *L'image ouverte*. Éd. Gallimard, 2007, 397 p.
- Fisher, Hartwig. *Drawing as process, current trends in graphic art*. Éd. Museum Folkwang, 2008, 150 p.
- Freud, Lucian. *Quelques réflexions sur la peinture*. Trad. de l'anglais par Christian Diebold. Belgique. Éd. du Centre Pompidou, 2010, 40 p.
- Goodman, Nelson. Prés. et trad. de l'anglais par Jacques Morizot. *Langages de l'art*. Paris : Éd. Jacqueline Chambon, 1990, 313 p.
- Larousse encyclopédique en couleurs, volume 16. Paris : Éd. Du Club France Loisirs avec l'autorisation de la Librairie Larousse, 1977, 443 p.
- Le Petit Larousse Illustré. Paris. Éd. Larousse, 2009, 1808 p.
- Maupassant, Guy de. *Le Horla*. Éd. Gallimard. Coll. Folio classique no 3242, 1986, 277 p.
- Nancy, Jean-Luc. *Le plaisir au dessin*. Paris : Éd. Galilée, 2009, 136 p.
- Rosenthal, Mark et collaborateurs. *William Kentridge, Cinq thèmes*. Catalogue d'exposition. Trad. de l'anglais par Jean-François Allain. Paris : Éd. Mark Rosenthal, 2010, 264 p.
- Sorlin, Pierre. *Persona du portrait en peinture*. Éd. Presses Universitaires de Vincennes, 2000, 154 p.
- Stor, Robert. *Sol Lewitt, Scribble Wall Drawings*. Catalogue d'exposition. New-York : Éd. Pacewildenstein, 2007, 57 p.
- Wilde, Oscar. *Le portrait de Dorian Gray*. Éd. Gallimard. Coll. Folio classique no 2360, 1992, 408 p.



Figure 1.2.1 Photographie numérique de la surface pendant le traçage de la projection.
2011.

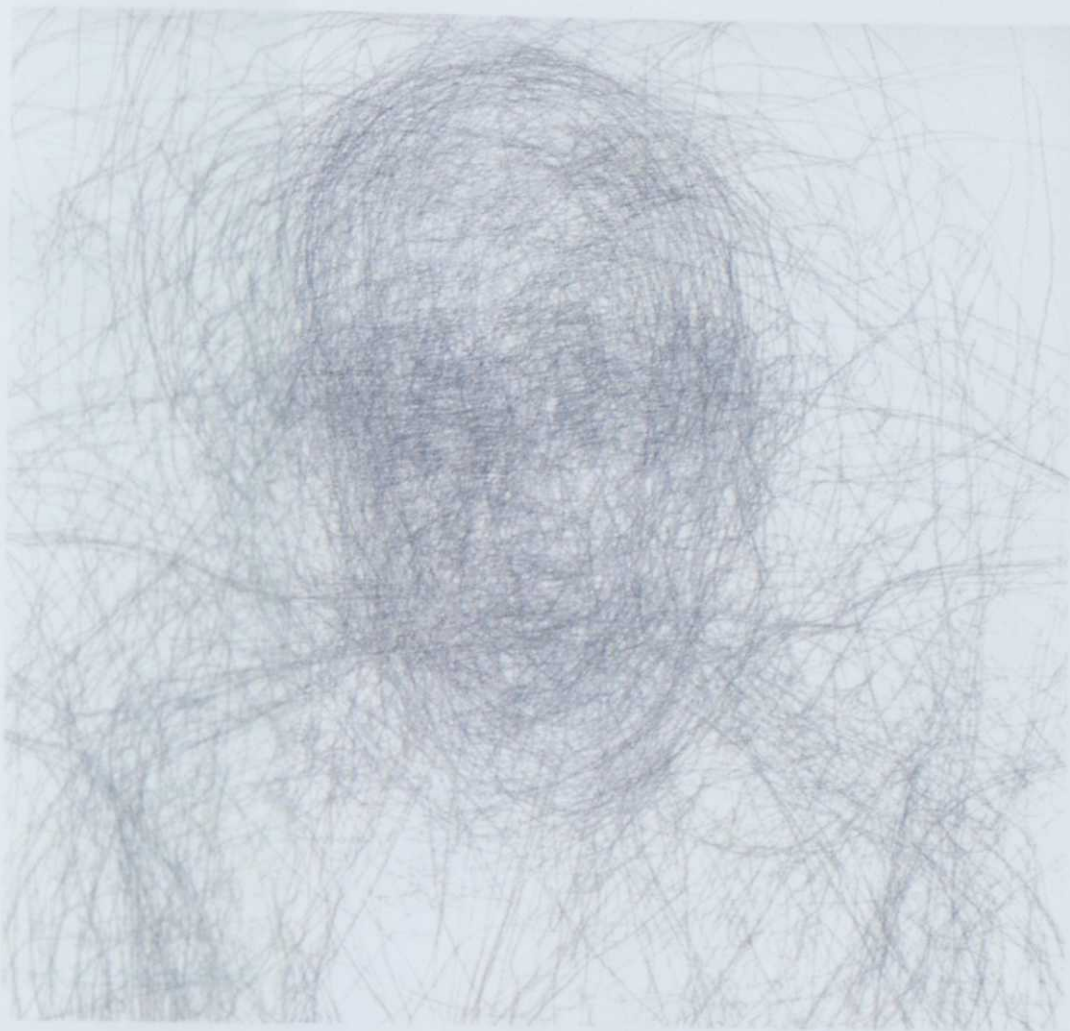


Figure 1.2.2 *336 jours*. Pointe d'argent, masonite, acrylique, 30cm x 30cm, 2011.



Figure 1.2.3 *357 jours*. Pointe d'argent, masonite, acrylique, 30cm x 30cm, 2011.



Figure 1.2.4 *432 jours*. Pointe d'argent, masonite, acrylique, 30cm x 30cm, 2011.

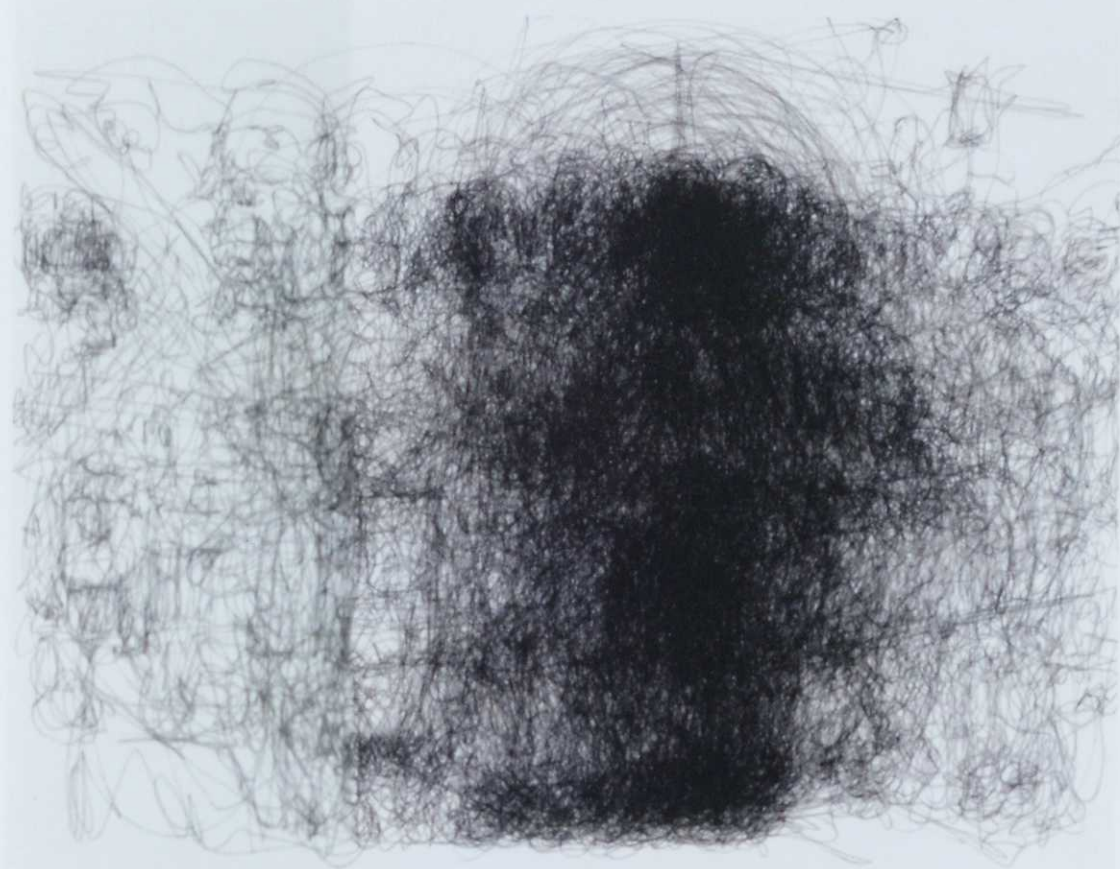


Figure 1.2.5 Sans titre, crayon-feutre sur acétate, 2010, 22cm x 28cm, 2011.

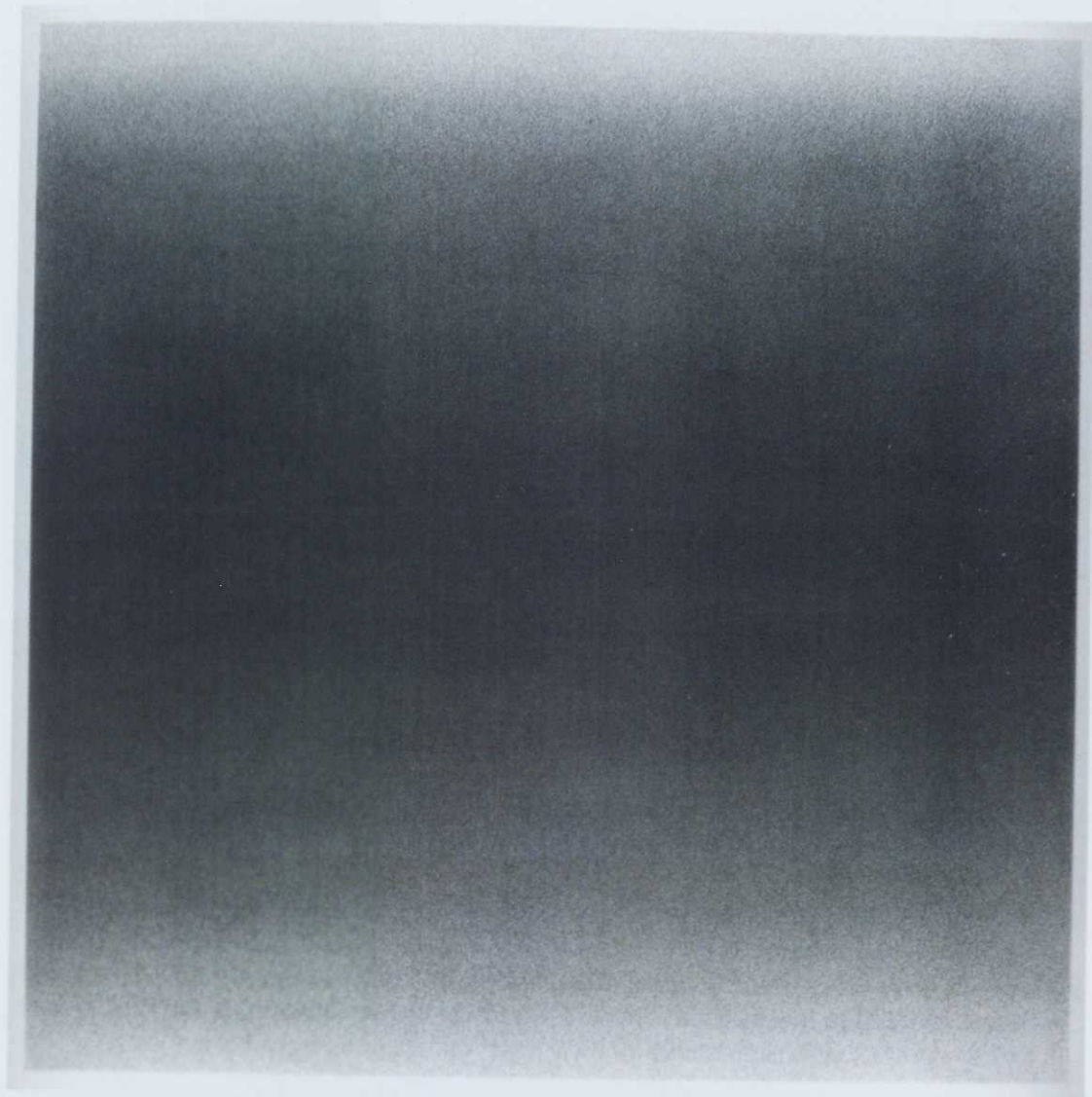


Figure 1.2.6 *Wall Drawing #1244, Scribbles 3*, crayon graphite sur mur, 8' x 8', août 2007. Image tirée de l'ouvrage Sol Lewitt, *Scribble Wall Drawings*. catalogue d'exposition, 2007.



Figure 1.3.1 Dessin pour le film *Stéréoscope (sans titre)*. 1998-99, fusain, pastel, crayon de couleur sur papier, 120cm x 160cm. The Museum of Modern Art, New York. Image tirée de l'ouvrage William Kentridge, *Cinq Thèmes*, p. 103.

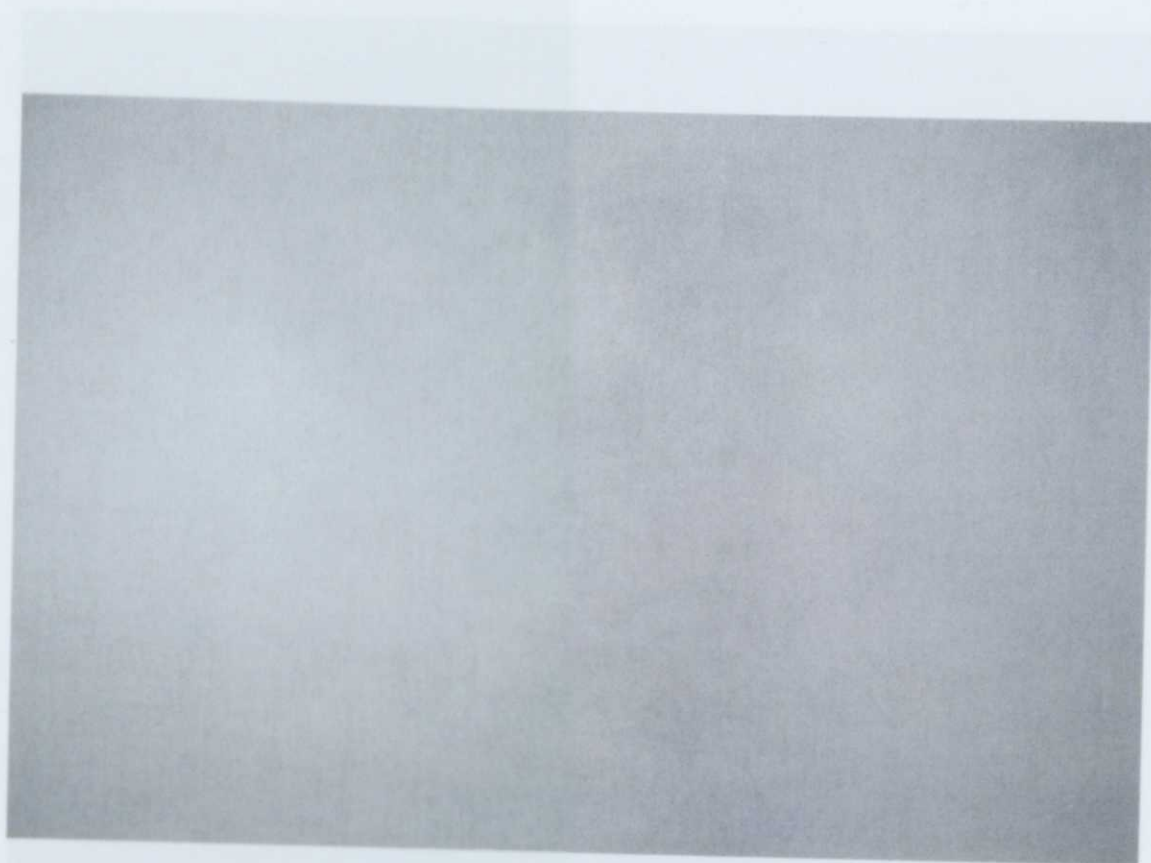


Figure 1.3.2 *Hyperpalimpseste 1*. Pointe d'argent, masonite, acrylique, 122cm x 122cm, 2011.



Figure 1.4.1 *Régis 1*, Photographie argentique couleur, 33cm x 35cm, 2008.

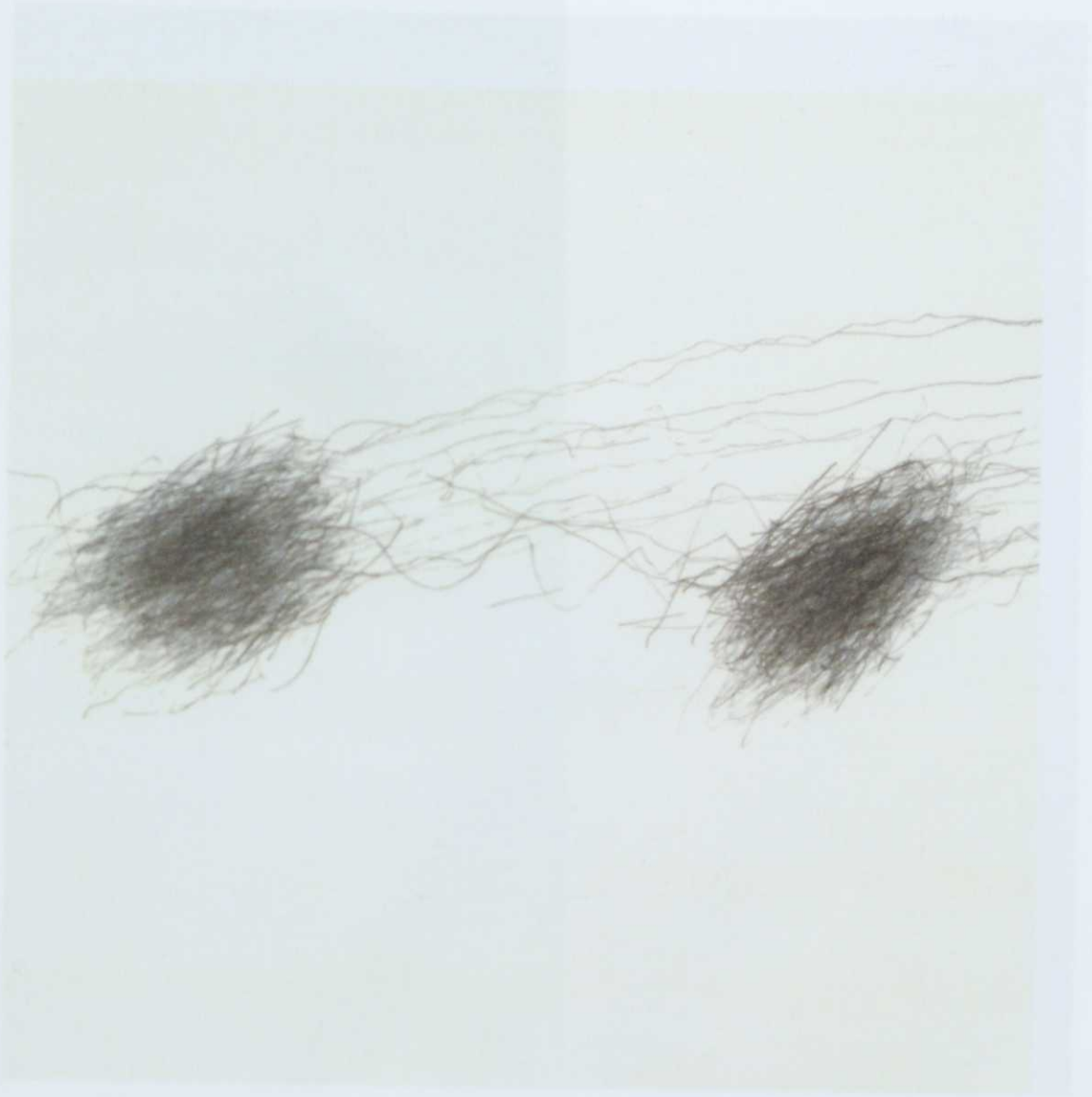


Figure 2.1.1 *Subway drawing*, 18 avril 1970, 28,5cm x 29cm. Image tirée du livre *Drawing as process*, William Anastasi, Museum Folkwang, 2008.

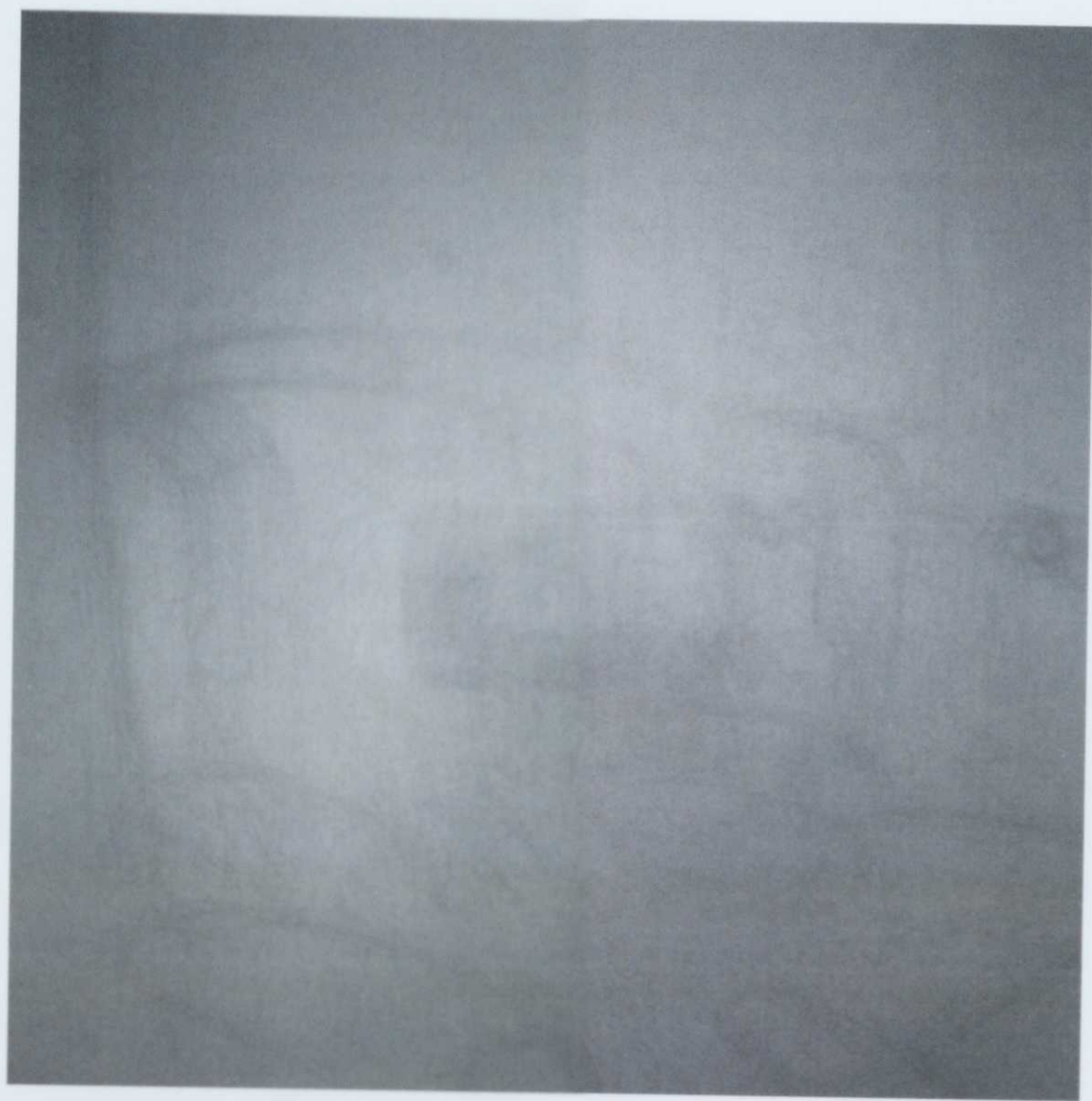


Figure 2.2.1 *Hyperpalimpseste 2*, pointe d'argent sur bois, acrylique, 183cm x 122cm, 2011.

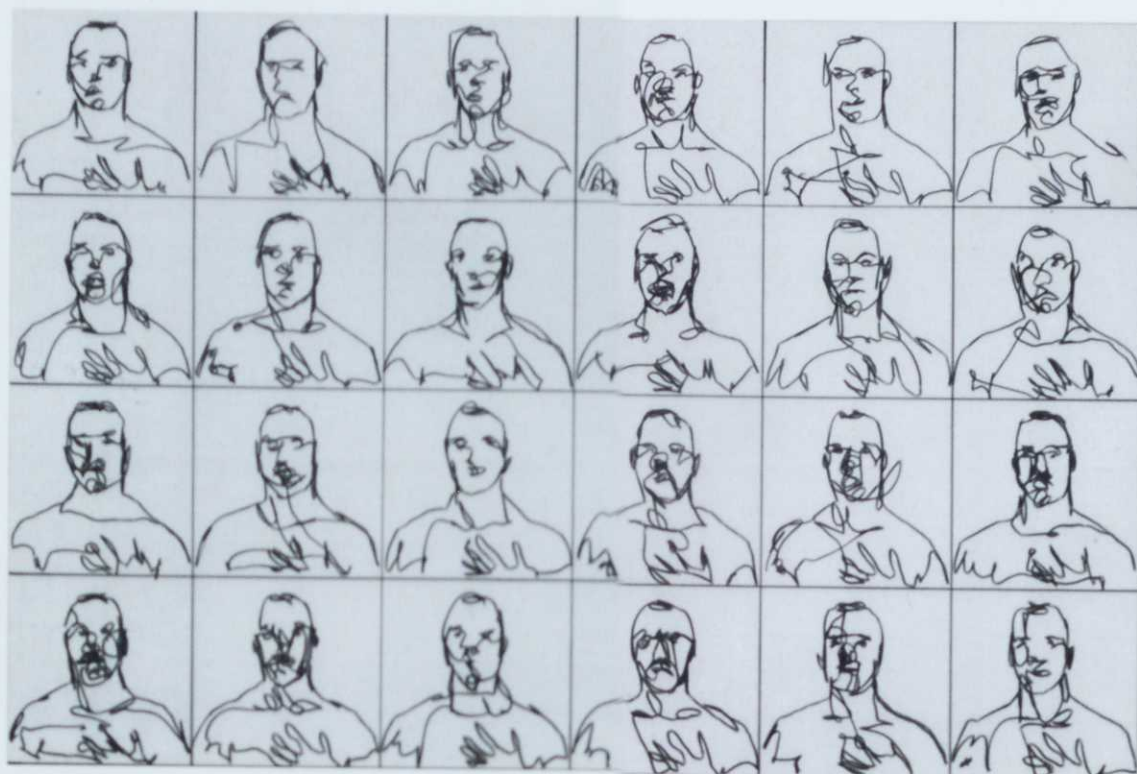


Figure 2.3.1 Grille # 43, tirée de soixante grilles pour la construction de l'animation « À la cinquantième seconde », crayon-feutre sur acétate, 22cm x 28cm, 2011.